NES-PN-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PINBALL

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

ACTIE SERIES
SÉRIE D'ACTION

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Pinball van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Speel en word de koning van de flipperkast !!!
Houd de bal omhoog, schiet hem in alle poorten en probeer in de bonusronde te komen. Speel in drie verschillende velden en in twee verschillende moeilijkheidsgraden.
Flipper zoveel mogelijk punten bij elkaar en versla je tegenstander. Probeer in de bonusronde het meisje te redden en WIN !!!

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

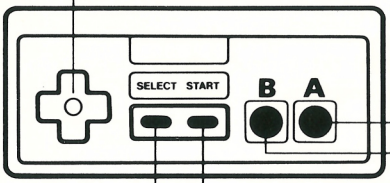
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo

2. GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 – als er door een persoon gespeeld wordt.
Afstandsbediening 2 – bedoeld voor de tweede speler, als er door twee personen wordt gespeeld.

De afstandsbediening 1/2

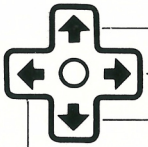


Toets A en B

- Bediend de rechterflipper.
- Bediend de trekker om de ba af te schieten.

Vierpuntsdruktoets

- Bediend de rechter-flipper.
- Bediend Mario in de bonusfase.

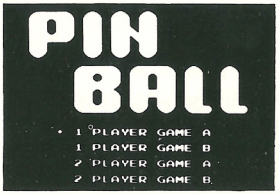


Wordt niet gebruikt.

Mario gaat naar rechts.

Wordt niet gebruikt.

Mario gaat naar links.



KEUZEtoets:
Verplaats het sterretje (*) met deze toets naar het spel dat je wilt spelen.

STARTtoets:
Wil je met het spel beginnen druk dan op deze toets.

Onderbreken van het spel:
Als je middenin het spel even wilt ophouden kan dat; druk gewoon even op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzetoon en het spel stopt. Wil je weer verder spelen, druk dan gewoon weer op de STARTtoets; het spel zal nu doorgaan op de plek waar je gebleven was.

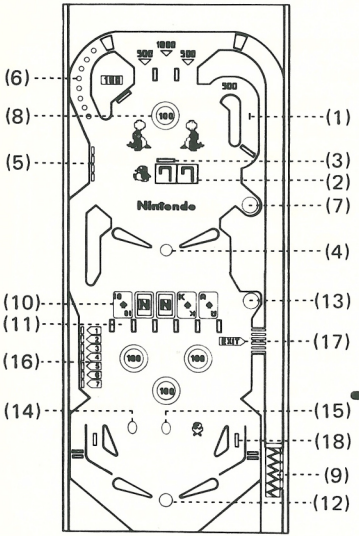
- Spel A is voor beginners. Spel B is ontworpen voor de gevorderden.

3. SPELBESCHRIJVING

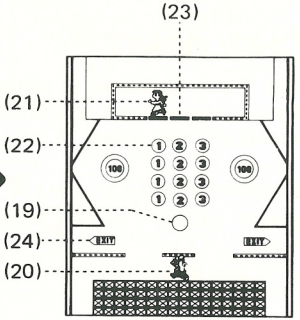
- Druk op knop A of B om de bal af te schieten. Als de knop langer ingedrukt wordt zal de bal harder afgeschoten worden.
- Bedien de rechterflipper met toets A of B. Bedien de linkerflipper met de vierpuntsdruktoets ✚ .
- Er zijn drie speelvelden: A, B en C. Veld A is de bovenkant van de flipperkast. Veld B is het onderste gedeelte van de flipperkast, dat automatisch verschijnt als de bal naar beneden valt.
  Als de bal in gat (13) van veld B komt, kom je in de bonusfase.
- In veld C moet Mario de bal omhoog houden om zodoende het meisje te redden.

- De flippers worden onzichtbaar na 100.000 punten en verschijnen weer na 150.000 punten.
- Een extra bal na 50.000 punten.

Veld A



Veld B



Veld C
Mario's Veld

Kastbeschrijving

(1) Doorgang
(2) Gokraam
(3) Gokdoel
(4) Stopper
(5) Doelen 1
(6) Doorgang lichten
(7) Gat
(8) Bumper
(9) Veer
(10) Kaarten
(11) Doorgang
(12) Stopper
(13) Gat
(14) Eitjes
(15) Kuikens
(16) Doelen 2
(17) Uitgang
(18) Doorgang
(19) Gat
(20) Mario
(21) Meisje
(22) Bingo lampen
(23) Vloer
(24) Uitgang

Veld A

1) Als de bal ergens doorheen gaat waar punten bij staan, worden deze punten bij de totaalscore opgeteld.
2) Als de bal door Doorgang (1) gaat, gaan de Gokramen (2) draaien (knipperen) en krijg je 500 punten.
3) Als de bal Gokdoel (3) raak stopt het Raam dat onder dit doel zit met knipperen en blijft in de laatste stand staan.

- Als er 3 3 3 staat krijg je 3.330 punten en komt de Stopper (4) voor 6 sec. of als de bal weer door Doorgang (1) gaat.
- Als er 7 7 7 staat krijg je 7.770 punten en komt de Stopper ook weer, nu voor 14 sec. of als de bal weer door Doorgang (1) gaat.
- Als er staat worden alle punten die je dan behaald verdubbeld en komt de Stopper die pas weer weg gaat als je door Doorgang (1) gaat.
- Een bonus voor elke die verschijnt.

4) De Stopper (4) verdwijnt weer bij 100.000 of 150.000 punten.
5) Als de bal een van de Doelen (5) raakt verdwijnt deze en daar krijg je 100 punten voor. Als alle vier de Doelen weg zijn krijg je 1.000 punten bonus.
6) Je krijgt 100 punten voor elk Doorganglicht (6) dat je weghaald en 2000 bonus als je alle weghaald.
7) Een bal die in Gat (7) valt wordt weer teruggeschoten. Als in Veld C een bal verdwijnt, komt hij ook weer uit Gat (7).
8) In de randen zijn overal verborgen bumpers verborgen. De bal zal, als hij daardoor geraakt wordt, hard terugschieten en je krijgt 10 punten.
9) Bumper (8) levert 100 punten op als hij geraakt wordt.

Veld B

1) Schiet de bal af.
2) Je ziet 5 kaarten op de kop liggen.
- Als de bal over zo'n kaart gaat draait hij om en krijg je er 500 punten voor.
- Als de 5 kaarten omgedraaid zijn krijg je een bonus van 5.000 punten en stopper (12) verschijnt.

3) Als de bal in Gat (13) valt krimpt hij en verschijnt hij in Veld C.
4) Er zijn 3 eieren (14) in een rijtje.
- Als de bal er een keer overgaat breken ze en een kuiken komt te voorschijn. De keer daarna dat de bal er overheen gaat, verdwijnen de kuikens weer en de keer daarna dat de bal er overheen gaat verschijnen de eieren weer.
- Als er drie kuikens zijn, verschijnen er stoppers in de zijuitgangen. Deze gaan weer weg als er een bal in komt en weer weggeschoten wordt.

5) Als de bal een van de Doelen (16) raakt verdwijnt deze en krijg je er 100 punten voor. Als alle doelen verdwene zijn krijg je 1000 punten bonus en verschijnt uitgang (17). Je kan de bal dan weer opnieuw afschieten.

6) Als de bal door Doorgang (18) gaat verschijnen de Doelen (16) weer en verdwijnt uitgang (17).
7) Als je drie ballen verloren hebt, heb je verloren en zie je "GAME OVER".

Veld C

1) Als de bal door Gat (13) in veld B gaat, komt hij terecht in Veld C.
2) Verplaats Mario zo dat de bal teruggekaatst wordt.
3) Het meisje loopt bovenin het beeld heen en weer.

- Elke keer als de bal over een Bingolamp (22) gaat veranderd hij van kleur. Als een rijtje lampen met hetzelfde nummer dezelfde kleur heeft, wordt een stukje van de vloer waarop het meisje loopt weggehaald. Op een gegeven moment is een gat zo groot dat ze er door valt.

4) Plaats Mario zo dat je haar opvangt.

- Als Mario haar niet vangt ben je een bal kwijt.
- Als je haar vangt en haar netjes naar de uitgang draagt krijg je 10.000 punten bonus. Als je haar onderweg laat vallen ben je alsnog de bal kwijt.

5) Als je een bal er aan de zijkant af laat vallen komt hij weer uit Gat (7) van Veld A.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Pinball du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Devenez champion de "Flipper" !!!!!
Faites ricocher la boule sur les pare-chocs, maniez les doubles flippers, gagnez même une partie en prime. Jouez sur trois écrans différents présentant deux niveaux de difficulté. Accumulez les points pour battre votre adversaire et passez à la partie en prime où vous aurez l'occasion de sauver la jeune fille en chute libre et de gagner la partie.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

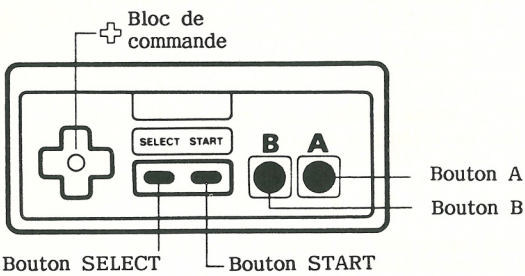
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Pour jeux à 1 ou 2 joueurs
Commande 2 - Pour le deuxième joueur dans les jeux à deux joueurs

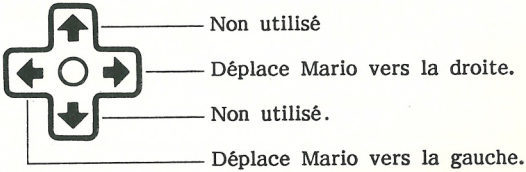
Commande 1/Commande 2

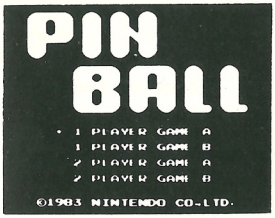


Boutons A et B
* Actionnent le flipper de droite.
* Servent à mettre la boule en jeu à l'aide du ressort.

Bloc de commande

* Actionne le flipper de gauche.
* Déplace Mario sur l'écran-prime (voir à droite).





Bouton SELECT
A l'aide du bouton SELECT, déplacez l'astérisque (*) à côté du jeu de votre choix.

Bouton START
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

Pause:
Si vous souhaitez prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie d'où vous l'avez laissée.
*Le JEU A est conçu pour les novices. Le JEU B est conçu pour les experts.

3. COMMENT JOUER

Appuyez sur le bouton A ou B pour mettre la boule au jeu. Plus vous appuyez sur le bouton longtemps, plus le ressort se comprime et plus sa force de lancement est grande.

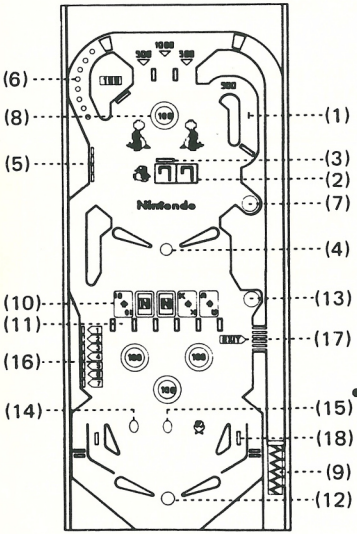
Actionnez le flipper de droite à l'aide du bouton A ou B et le flipper de gauche à l'aide du bloc de commande ✚.

Le jeu comprend trois scènes: A, B et C. La scène A est la moitié supérieure de l'aire de jeu, la scène B, sa moitié inférieure. Lorsque la boule tombe dans la moitié inférieure de l'aire de jeu, la scène B apparaît. Si la boule entre dans le trou (13) de l'écran B, l'écran C apparaît (l'écran de Mario).

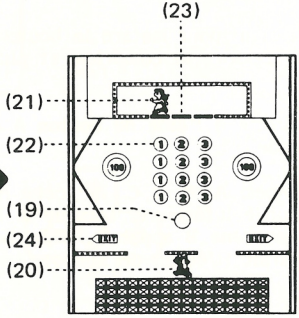
Sur l'écran C, utilisez le bloc de commande ✚ pour déplacer Mario vers la gauche et vers la droite, renvoyer la boule ou sauver la jeune fille.

- Les flippers disparaissent après 100 000 points et réapparaissent après 150 000 points.
- Vous gagnez une boule supplémentaire après 50 000 points.

Scène A



Scène B



Scène C
Ecran de Mario

Pièces du Pinball

(1) Allée
(2) Fenêtre à fente
(3) Cible de la fenêtre à fente
(4) Poteau
(5) Cibles 1
(6) Lumières d'allée
(7) Ejecteur
(8) Pare-chocs
(9) Ressort de lancement
(10) Cartes
(11) Allée
(12) Poteau
(13) Trou
(14) Oeufs
(15) Poussins
(16) Cibles 2
(17) Sortie
(18) Allée latérale
(19) Trou
(20) Mario
(21) Jeune fille
(22) Lampes Bingo
(23) Plancher
(24) Sortie

Règlements

Scène A

1) Lorsque la boule termine un parcours et qu'un décompte est affiché, ce décompte s'ajoute au décompte total.
2) Si la boule s'enfile dans l'allée (1), vous obtenez une prime de 500 points et la fenêtre à fente (2) commence à faire défiler des chiffres.
3) Si la boule frappe la cible (3) de la fenêtre à fente celle-ci (2) arrêtera le défilement des chiffres.

- La combinaison 3 3 3 donne une prime de 3 330 points et le poteau (4) s'élève pendant 6 secondes. Le poteau s'abaisse lorsque la boule passe dans l'allée (1).
- La combinaison 7 7 7 donne une prime de 7 770 points et le poteau (4) s'élève pendant 14 secondes. Le poteau s'abaisse lorsque la boule passe dans l'allée (1).
- La combinaison 🐧🐧🐧 élève le poteau (4) et double simultanément tous les points gagnés pendant qu'il est relevé. Le poteau s'abaisse lorsque la boule passe dans l'allée (1).
- Chaque 🐧 apparaissant à l'écran fait gagner une prime de 1 000 points.

4) Le poteau (4) disparaît lorsque le décompte atteint 100 000 ou 150 000 points.
5) Si la boule frappe l'une des cibles 1 (5), la cible touchée par la boule disparaît et vous gagnez 100 points. Si les quatre cibles disparaissent, vous gagnez une prime de 1 000 points.
6) Eteignez une lumière d'allée (6) et gagnez 100 points; éteignez-les toutes et gagnez une prime de 2 000 points.
7) Si la boule tombe dans l'éjecteur (7) lors d'un rebondissement, elle est éjectée. Une boule qui tombe dans la scène C sera éjectée de l'éjecteur (7).

8) A divers endroits le long des murs, des éjecteurs frappent la boule avec force. Si la boule frappe ces éjecteurs, vous gagnez 10 points.
9) Si la boule frappe le pare-chocs (8), vous obtenez 100 points. (Scènes A, B et C)

Scène B

1) Mettez la boule au jeu à l'aide du ressort de lancement (9).
2) Cinq cartes (10) sont alignées en rangée à l'écran.
   - Ces cartes sont placées à l'envers au début. Lorsque la boule passe dans les allées des cartes (11), celles-ci se retournent et affichent une carte de pique. Chaque carte retournée vaut 500 points.
   - Si les cinq cartes de pique sont tournées à l'endroit, vous obtenez une prime de 5 000 points et le poteau (12) s'élève.
3) Si la boule tombe dans le trou (13), elle rétrécit et l'écran passe à la scène C (écran de Mario, voir page 9).
4) Une rangée comporte 3 oeufs (14).
   * Si la boule passe sur un de ces oeufs, il se brise. Un poussin (15) en sort et commence à battre des ailes. Si la boule passe à nouveau, le poussin disparaît. Si la boule passe à nouveau, l'oeuf réapparaît.
   * Lorsque les 3 oeufs se sont transformés en poussins, le bouchon apparaît. Il disparaîtra au lancement de la boule suivante.
5) Si la boule touche une des cibles 2 (16), la cible touchée disparaît et vous obtenez une prime de 100 points. Si toutes les cibles disparaissent, vous gagnez une prime de 1 000 points. La sortie (17) apparaît alors; si la boule emprunte cette sortie, elle retourne à sa position de départ. Le jeu recommence.

6) Si la boule passe dans l'allée latérale (18), la sortie fermée s'ouvre et les cibles 2 (16) réapparaissent.
7) Si les 3 boules sont perdues, l'écran affiche GAME OVER (fin du jeu).

Scène C

1) Lorsqu'une boule tombe dans le trou (13) de la scène B, elle ressort par le trou (19) de la scène C. Puis, le trou disparaît.
2) Déplacez Mario (20) vers la gauche et vers la droite pour faire rebondir les boules qui descendent.
3) Une jeune fille se mettra à marcher au haut de l'écran.
   - Chaque fois que la boule passe sur une lampe bingo (22), la couleur de la lampe change. Lorsque toutes les lampes d'une colonne (toutes les lampes portant le même chiffre) prennent la même couleur, la section correspondante du plancher (23) sur laquelle marche la jeune fille se brise. Si toutes les lampes prennent une autre fois la même couleur et que l'ouverture du plancher devient trop grande pour que la jeune fille puisse la franchir en sautant, celle-ci tombera.
4) Placez Mario de façon à lui permettre d'attraper la jeune fille.
   - S'il n'attrape pas la jeune fille, la boule est perdue.
   - S'il l'attrape et l'amène en toute sûreté vers la sortie (24), vous gagnez une prime de 10 000 points. S'il l'échappe en chemin, il perd une boule.
5) Si la boule tombe dans les côtés, elle ressort par l'éjecteur (7) sur la scène A.

MEMO

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON